



Lampiran 1. Surat Izin Observasi di SD Negeri 2 Bengkulu

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 6846/UN48.10.6/LT/2025	Singaraja, 14 Mei 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. SD Negeri 02 Bengkulu di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: Muhammad Adnan Pramono	
NIM	: 2211031297	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
- Ketua Jurusan		
		
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905		

Lampiran 2. Surat Izin Observasi SLB Negeri 1 Buleleng

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 5294/UN48.10.6/LT/2025	Singaraja, 15 April 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. SLB Negeri 01 Buleleng di tempat Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut. Nama : Muhammad Adnan Pramono NIM : 2211031297 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
- Ketua Jurusan  Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905		

Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian di SD Negeri 2 Bengkala



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12464/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 29 September 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Bengkala
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Muhammad Adnan Pramono
NIM : 2211031297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata.
NIP. 198208162008121002



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian di SLB Negeri 1 Buleleng



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12465/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 29 September 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SLB Negeri 1 Buleleng
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Muhammad Adnan Pramono
NIM : 2211031297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata.
NIP. 198208162008121002



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian di SD Negeri 2 Bengkulu



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BENGKALA**

Alamat : Br. Dinas Kelodan, Desa Bengkulu, Kec. Kubutambahan Kode Pos : 81172

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5/033/SD2/BKL/X/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Ketut Sulatra, S.Pd
NIP : 19750809 200012 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD Negeri 2 Bengkulu
Alamat Sekolah : Br. Dinas Kelodan Desa Bengkulu, Kec. Kubutambahan

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Adnan Pramono
NIM : 2211031297
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar (PENDAS)
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Yang tersebut diatas memang benar telah melaksanakan Penelitian dalam rangka melengkapi syarat - syarat perkuliahan mata kuliah Seminar Hasil Penelitian, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkala, 16 Oktober 2025
Kepala SD Negeri 2 Bengkulu

I Ketut Sulatra, S.Pd
NIP. 19750809 200012 1 003

Lampiran 6. Surat Balasan Penelitian di SLB Negeri 1 Buleleng



Singaraja, 15 Oktober 2025

Nomor : B.10.400.7.22.1/694/SLBN 1 BULELENG/DIKPORA
 Sifat : Biasa
 Lampiran : 1 (satu) gabung
 Perihal : Ijin Penelitian

Yth. Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Ilmu Pendidikan
 di-
 Singaraja

Menindaklanjuti Surat dari Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Ilmu Pendidikan Nomor: 12465/UN48.10.1/PK.01.03/2025 tertanggal 29 September 2025 Perihal: Ijin Penelitian (Skripsi) atas nama Muhammad Adnan Pramono, Kami sampaikan beberapa hal :

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan pelaksanaan pengambilan data tersebut di tempat kami.
2. Ijin melakukan penelitian diberikan untuk keperluan akademik.
3. Waktu pengambilan data harus dilakukan di waktu hari kerja.
4. Diwajibkan mengumpulkan laporan hasil penelitian ke SLB Negeri 1 Buleleng.

Demikian surat ini kami buat demi kelancaran acara yang dimaksud, Terimakasih.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik (TTE).
 Scan/Klik QR Code untuk informasi TTE.
 Upload file pada <https://tte.korndigi.go.id/verifyPDF> untuk cek keaslian file.



Lampiran 7. Surat Uji Judges 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 11657/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 25 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut

No	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1	Muhammad Adnan Pramono	2211031297	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
2	Ni Nengah Suarningsih	2211031515	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
3	Ni Putu Lira Kusumadewi	2211031620	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
4				
5				
6				
7				

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 8. Surat Uji Judges 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 11654/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 26 Agustus 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
I Wayan Ardana, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut

No	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1	Muhammad Adnan Pramono	2211031297	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
2	Ni Nengah Suarningsih	2211031515	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
3	Ni Putu Lira Kusumadewi	2211031620	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
4				
5				
6				
7				

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BstE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 9. Surat Uji Validasi Media untuk Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12256/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 22 September 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

No	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1	Muhammad Adnan Pramono	2211031297	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
2	Ni Putu Lira Kusumadewi	2211031620	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
3	Ni Nengah Suarningsih	2211031515	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 10. Surat Uji Validasi Media untuk Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 12255/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 22 September 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, dimohonkan kesediaan Bapak/Tbu untuk dapat memberikan uji validasi ahli materi pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

No	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1	Muhammad Adnan Pramono	2211031297	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
2	Ni Putu Lira Kusumadewi	2211031620	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS
3	Ni Nengah Suarningsih	2211031515	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 11. Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

Nama Sekolah :

Kelas :

Tanggal Observasi :

No	Indikator	Catatan Lapangan
1	Melaksanakan praktik sesuai dalam pembelajaran IPA	
2	Metode pelaksanaan pembelajaran IPA	
3	Pelaksanaan pembelajaran IPA yang seragam/berdiferensiasi	
4	Pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPA	
5	Interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran IPA	
6	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	
7	Ketersediaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran IPA	
8	Kondisi sarana dan prasarana dalam pembelajaran IPA yang tersedia	
9	Ketersediaan sarana dan prasarana untuk siswa kolok (tunarungu)	
10	Bahan ajar yang digunakan bervariasi (teks, gambar, video).	

Lampiran 12. Hasil Observasi di SD Negeri 2 Bengkulu

PEDOMAN OBSERVASI

Nama Sekolah : SD Negeri 2 Bengkulu

Kelas : V

Tanggal Observasi : 29 September 2025

No	Indikator	Catatan Lapangan
1	Melaksanakan praktik sesuai dalam pembelajaran IPA	Jarang dilakukan karena keterbatasan waktu, lebih banyak ceramah dan penugasan.
2	Metode pelaksanaan pembelajaran IPA	Menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Pada kelas inklusi didampingi oleh guru pendamping khusus.
3	Pelaksanaan pembelajaran IPA yang seragam/berdiferensiasi	Berdiferensiasi dilakukan apabila terdapat siswa kolok (tunarungu) didalam kelas reguler, yakni didampingi oleh GPK.
4	Pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPA	Dilaksanakan pada pemberian tugas, keaktifan siswa, dan pada akhir pembelajaran dengan menyimpulkan materi yang dipelajari.
5	Interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran IPA	Guru dan siswa aktif berdiskusi di kelas. Siswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
6	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Terlibat aktif dalam diskusi dan bertanya apabila tidak mengerti dan aktif merespons pertanyaan guru.
7	Ketersediaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran IPA	Terdapat sarana yang mendukung dan memanfaatkan benda yang ada di sekitar siswa.
8	Kondisi sarana dan prasarana dalam pembelajaran IPA yang tersedia	-
9	Ketersediaan sarana dan prasarana untuk siswa kolok (tunarungu)	Lengkap tersedia dari konkret hingga elektronik dengan kondisi baik.
10	Bahan ajar yang digunakan bervariasi (teks, gambar, video).	Bahan ajar yang digunakan pembelajaran menggunakan buku ajar dan video.

Lampiran 13. Hasil Observasi di SLB Negeri 1 Buleleng

PEDOMAN OBSERVASI

Nama Sekolah : SLB Negeri 1 Buleleng

Kelas : V

Tanggal Observasi : 29 September 2025

No	Indikator	Catatan Lapangan
1	Melaksanakan praktik sesuai dalam pembelajaran IPA	Dilakukan pada materi tertentu, lebih banyak ceramah dan penugasan.
2	Metode pelaksanaan pembelajaran IPA	Lebih banyak menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas serta didampingi oleh guru pendamping khusus.
3	Pelaksanaan pembelajaran IPA yang seragam/berdiferensiasi	-
4	Pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPA	Dilaksanakan pada pemberian tugas, keaktifan siswa, dan pada akhir pembelajaran dengan menyimpulkan materi yang dipelajari.
5	Interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran IPA	Guru dan siswa aktif berdiskusi di kelas. Siswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
6	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Terlibat aktif dalam diskusi dan bertanya apabila tidak mengerti dan aktif merespons pertanyaan guru.
7	Ketersediaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran IPA	Terdapat sarana yang mendukung dan memanfaatkan benda yang ada di sekitar siswa.
8	Kondisi sarana dan prasarana dalam pembelajaran IPA yang tersedia	-
9	Ketersediaan sarana dan prasarana untuk siswa kolok (tunarungu)	Lengkap tersedia dari konkret hingga elektronik dengan kondisi baik.
10	Bahan ajar yang digunakan bervariasi (teks, gambar, video).	Bahan ajar yang digunakan pembelajaran menggunakan buku ajar, media konkret dan digital, serta video yang ada pada YouTube.

Lampiran 14. Instrumen Uji Judges

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Instrumen Ahli Media

B. Instrumen Ahli Media				
No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Tampilan				
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat dan serasi.			
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.			
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.			
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.			
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.			
6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).			
Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa				
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).			
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.			
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.			

Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan				
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.			
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.			
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.			
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.			
Dimensi/Aspek Kemanfaatan				
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.			

C. Komentor dan Saran Perbaikan



.....

.....

.....

.....

.....

Ahli I/II

.....

NIP.

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek <i>Self-Instructional</i>				
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.			
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.			
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.			
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.			
5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.			
Dimensi/Aspek <i>Self-Contained</i>				
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.			
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)			
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).			

Dimensi/Aspek <i>Language</i>				
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.			
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.			
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).			
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).			
Dimensi/Aspek <i>Adaptive</i>				
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).			
Dimensi/Aspek <i>User Friendly</i>				
14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).			
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
Ahli I/II

.....
NIP.

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS GURU

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Instrumen Respons Guru

Instrumen Respons Guru				
No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.			
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.			
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.			
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).			
5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.			
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).			
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.			
Dimensi/Aspek Tampilan				
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.			
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.			
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.			
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.			

12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.			
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.			
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.			
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....



Ahli I/II

NIP.

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS SISWA

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Instrumen Respons Siswa

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital lengkap dan mudah dipahami.			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.			
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.			
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.			
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.			
6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.			
Dimensi/Aspek Tampilan				
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.			
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.			
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.			
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.			
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.			

12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).			
Dimensi/Aspek Manfaat				
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....



Ahli I/II

.....

NIP.

Lampiran 15. Hasil Uji *Judges* Ahli 1

a) Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Tampilan				
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat dan serasi.	✓		
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.	✓		
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.	✓		
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.	✓		
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.	✓		
6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).	✓		
Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa				
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).	✓		
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.	✓		
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.	✓		

Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan			
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.	✓	
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.	✓	
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.	✓	
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓	
Dimensi/Aspek Kemanfaatan			
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.	✓	
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.	✓	

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

b) Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Self-Instructional				
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.	✓		
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.	✓		
5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.	✓		
Dimensi/Aspek Self-Contained				
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.	✓		
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu).	✓		
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).	✓		

Dimensi/Aspek <i>Language</i>				
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.	✓		
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.	✓		
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).	✓		
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓		
Dimensi/Aspek <i>Adaptive</i>				
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).	✓		
Dimensi/Aspek <i>User Friendly</i>				
14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓		
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197612142009122002

c) Respons Guru/Praktisi

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS GURU

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Instrumen Respons Guru

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.	✓		
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.	✓		
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).	✓		
5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).	✓		
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.	✓		
Dimensi/Aspek Tampilan				
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓		
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.	✓		
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.	✓		

11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓		
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.	✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓		
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓		
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

d) Respons Siswa

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS SISWA

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Instrumen Respons Siswa

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital lengkap dan mudah dipahami.	✓		
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓		
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓		
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓		
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.	✓		
6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓		
Dimensi/Aspek Tampilan				
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓		
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.	✓		
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓		
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓		
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓		

13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓		
Dimensi/Aspek Manfaat				
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓		
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

Lampiran 16. Surat Keterangan Uji Judges Ahli 1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197612142009122002
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Ganesha

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Muhammad Adnan Pramono
NIM : 2211031297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Penilaian.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan
sebagaimana mestinya.

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli I.

Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

Lampiran 17. Hasil Uji *Judges* Ahli 2

a) Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Tampilan				
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat dan serasi.	✓		
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.	✓		
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.	✓		
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.	✓		
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.	✓		
6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).	✓		
Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa				
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).	✓		
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.	✓		
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.	✓		

Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan				
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.	✓		
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.	✓		
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.	✓		
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.			
Dimensi/Aspek Kemanfaatan				
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.	✓		
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Alfi D.

I Wayan Ardana, M.Pd.
NIP. 198706102024211001

b) Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Self-Instructional				
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.	✓		
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.	✓		
5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.	✓		
Dimensi/Aspek Self-Contained				
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.	✓		
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)	✓		
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).	✓		

Dimensi/Aspek <i>Language</i>				
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.	✓		
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.	✓		
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).	✓		
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓		
Dimensi/Aspek <i>Adaptive</i>				
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).	✓		
Dimensi/Aspek <i>User Friendly</i>				
14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓		
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahlin,


I Wayan Ardana, M.Pd.
 NIP. 198706102024211001

c) Respons Guru/Praktisi

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS GURU

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Instrumen Respons Guru

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.	✓		
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.	✓		
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).	✓		
5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).	✓		
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.	✓		
Dimensi/Aspek Tampilan				
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓		
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.	✓		
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.	✓		

11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓		
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.	✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓		
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓		
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli II,



I Wayan Ardana, M.Pd.

NIP. 198706102024211001

d) Respons Siswa

INSTRUMEN VALIDASI UJI RESPONS SISWA

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan instrumen.

B. Instrumen Respons Siswa

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Dimensi/Aspek Materi				
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital lengkap dan mudah dipahami.	✓		
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓		
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓		
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓		
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.	✓		
6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓		
Dimensi/Aspek Tampilan				
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓		
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.	✓		
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓		
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian				
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓		
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓		

13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓		
Dimensi/Aspek Manfaat				
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓		
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli II,



I Wayan Ardana, M.Pd.

NIP. 198706102024211001

Lampiran 18. Surat Keterangan Uji *Judges* Ahli 2

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Wayan Ardana, M.Pd.
NIP : 198706102024211001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Ganesha

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Muhammad Adnan Pramono
NIM : 2211031297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Penilaian.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan
sebagaimana mestinya.

Singaraja, 26 Agustus 2025

Ahli II,

I Wayan Ardana, M.Pd.

NIP. 198706102024211001

Lampiran 19. Hasil Analisis Uji Judges

HASIL UJI JUDGES INSTRUMEN

1. Hasil Uji *Judges* Penilaian Ahli Media

Berdasarkan uji *judges* instrumen ahli media yang telah dilakukan, kemudian dilakukan perhitungan dengan tabulasi silang. Adapun hasil tabulasi silang antara kedua *judges* dapat dilihat pada tabel berikut.

Para Ahli	Ahli I		
Ahli II	Penilaian Ahli	Tidak Relevan	Relevan
	Tidak Relevan	(A)	(B)
	Relevan	(C)	(D) 1,2,3,4,5,6,7,8 9,10,11,12,13,14,15

Berdasarkan hasil diatas, dapat ditentukan validitas instrumen ahli media dengan rumus *Gregory* yaitu sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$V = 1,00$$

Nilai validitas isi instrumen penilaian ahli media berdasarkan rumus *Gregory* sebesar 1,00. Berdasarkan kriteria koefisien validitas isi, maka instrumen ahli media diklasifikasikan pada kriteria sangat tinggi.

2. Hasil Uji *Judges* Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan uji *judges* instrumen ahli materi yang telah dilakukan, kemudian dilakukan perhitungan dengan tabulasi silang. Adapun hasil tabulasi silang antara kedua *judges* dapat dilihat pada tabel berikut.

Para Ahli	Ahli I		
Ahli II	Penilaian Ahli	Tidak Relevan	Relevan
	Tidak Relevan	(A)	(B)
	Relevan	(C)	(D) 1,2,3,4,5,6,7,8 9,10,11,12,13,14,15

Berdasarkan hasil diatas, dapat ditentukan validitas instrumen ahli materi dengan rumus *Gregory* yaitu sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$V = 1,00$$

Nilai validitas isi instrumen penilaian ahli materi berdasarkan rumus Gregory sebesar 1,00. Berdasarkan kriteria koefisien validitas isi, maka instrumen ahli materi diklasifikasikan pada kriteria sangat tinggi.

3. Hasil Uji *Judges* Penilaian Respons Guru/Praktisi

Berdasarkan uji *judges* instrumen respons guru/praktisi yang telah dilakukan, kemudian dilakukan perhitungan dengan tabulasi silang. Adapun hasil tabulasi silang antara kedua *judges* dapat dilihat pada tabel berikut.

Para Ahli	Ahli I		
Ahli II	Penilaian Ahli	Tidak Relevan	Relevan
	Tidak Relevan	(A)	(B)
	Relevan	(C)	(D) 1,2,3,4,5,6,7,8 9,10,11,12,13,14,15

Berdasarkan hasil diatas, dapat ditentukan validitas instrumen respons guru/praktisi dengan rumus *Gregory* yaitu sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$V = 1,00$$

Nilai validitas isi instrumen penilaian respons guru/praktisi berdasarkan rumus *Gregory* sebesar 1,00. Berdasarkan kriteria koefisien validitas isi, maka instrumen respons guru/praktisi diklasifikasikan pada kriteria sangat tinggi.

4. Hasil Uji *Judges* Penilaian Respons Siswa

Berdasarkan uji *judges* instrumen respons siswa yang telah dilakukan, kemudian dilakukan perhitungan dengan tabulasi silang. Adapun hasil tabulasi silang antara kedua *judges* dapat dilihat pada tabel berikut.

Para Ahli	Ahli I		
Ahli II	Penilaian Ahli	Tidak Relevan	Relevan
	Tidak Relevan	(A)	(B)
	Relevan	(C)	(D) 1,2,3,4,5,6,7,8 9,10,11,12,13,14,15

Berdasarkan hasil diatas, dapat ditentukan validitas instrumen respons siswa dengan rumus *Gregory* yaitu sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$V = 1,00$$

Nilai validitas isi instrumen penilaian respons siswa berdasarkan rumus *Gregory* sebesar 1,00. Berdasarkan kriteria koefisien validitas isi, maka instrumen respons siswa diklasifikasikan pada kriteria sangat tinggi.

Lampiran 20. Hasil Tes Pemahaman Konsep

SD Negeri 2 Bengkala

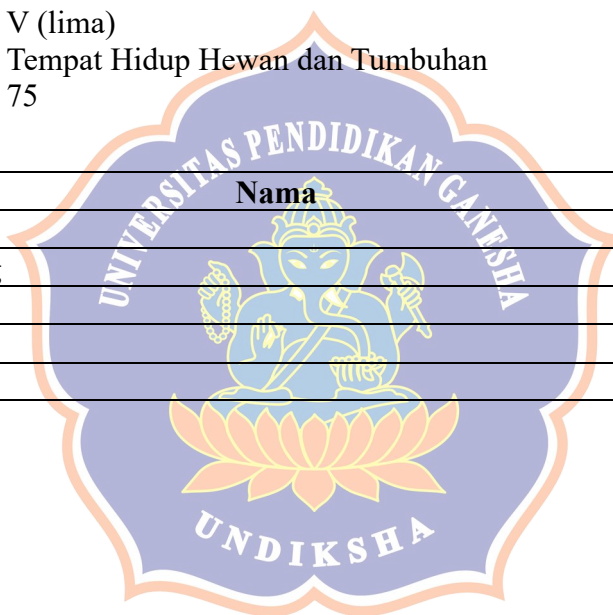
Kelas : V (lima)
 Materi : Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan
 KKTP : 75

No	Nama	Nilai
1	Sati	45
2	Sita	50

SLB Negeri 1 Buleleng

Kelas : V (lima)
 Materi : Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan
 KKTP : 75

No	Nama	Nilai
1	Sugi	85
2	Oming	80
3	Ari	75
4	Ayu	65
5	Riska	60



Lampiran 21. Lembar Soal Pemahaman Konsep

SOAL PEMAHAMAN KONSEP

Nama :
 No. Absen :
 Kelas :
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Jenis Soal : Pilihan Ganda

TEMPAT HIDUP HEWAN DAN TUMBUHAN

A. BERILAH TANDA SILANG (×) PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas adalah contoh hewan yang hidup di ...

A.



B.



C.



D.



2. Perhatikan gambar di bawah ini!



Tumbuhan teratai ini termasuk ...

A. Tumbuhan gurun

C. Tumbuhan air

B. Tumbuhan darat

D. Tumbuhan hutan

3. Perhatikan gambar di bawah ini!



Habitat kedua tumbuhan tersebut perbedaannya ...

- A. Keduanya hidup di hutan
- B. Kaktus hidup di tempat kering, teratai di tempat berair
- C. Keduanya hidup di tempat berair
- D. Keduanya hidup di tempat panas

4. Perhatikan gambar di bawah ini!



Beruang ini tinggal di lingkungan ...

A.



B.



C.



D.



5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Tanaman padi ini biasanya tumbuh di ...

- A. Pohon
- B. Udara
- C. Laut
- D. Sawah

6. Perhatikan gambar di bawah ini!



Tumbuhan kaktus ini biasanya hidup di ...

A.



B.



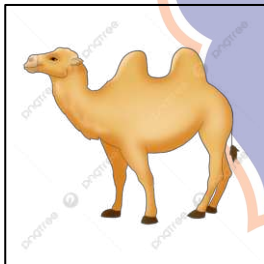
C.



D.



7. Perhatikan gambar di bawah ini!



Unta adalah hewan yang diklasifikasikan sebagai hewan yang hidup di ...

A.



B.



C.



D.



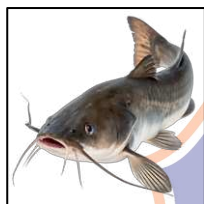
8. Perhatikan gambar di bawah ini!



Perbedaan utama tempat hidup kedua hewan adalah ...

- A. Harimau di air, lumba-lumba di darat
- B. Harimau di hutan, lumba-lumba di laut
- C. Keduanya hidup di laut
- D. Keduanya hidup di darat

9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Ikan lele hidup di ...

- A. Air laut
- B. Air tawar seperti kolam atau sungai
- C. Darat
- D. Pasir

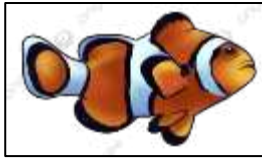
10. Perhatikan gambar di bawah ini!



Tumbuhan bambu banyak ditemukan di ...

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

11. Perhatikan gambar di bawah ini!



Ikan badut ini hidup di ...

A.



B.



C.



D.



12. Perhatikan gambar di bawah ini!



Pohon bakau ini hidup di daerah ...

A. Laut dalam

C. Tepi pantai

B. Pegunungan

D. Gurun

13. Perhatikan gambar di bawah ini!



(Ikan Wader)



(Katak)

Hewan ini memiliki persamaan hidup di ...

A.



Sungai

B.



Hutan

C.



Langit

D.



Gurun

14. Perhatikan gambar di bawah ini!



Burung hantu biasanya hidup di ...

A.



B.



C.



D.



15. Perhatikan gambar di bawah ini!



Tumbuhan tanduk rusa ini hidup menempel di ...

A. Udara

C. Pohon

B. Salju

D. Laut

16. Perhatikan gambar di bawah ini!



Ikan nila ini hidup di ...

A.



B.



C.



D.



17. Perhatikan gambar di bawah ini!



Cacing ini diklasifikasikan sebagai hewan yang hidup di ...

A.



B.



C.



D.



18. Perhatikan gambar di bawah ini!



Tanaman stroberi ini biasanya tumbuh di ...

A. Kebun

C. Udara

B. Sawah

D. Laut

19. Perhatikan gambar di bawah ini!



Tumbuhan benalu ini hidup di

A. Pagar

C. Pohon

B. Laut

D. Danau

20. Perhatikan gambar di bawah ini!



Bunga *rafflesia* ini hidup di daerah ...

A. Sungai

C. Laut

B. Danau

D. Hutan

Kisi-kisi Instrumen Tes Pemahaman Konsep

Materi	Aspek	Indikator	Bentuk Soal	Nomor Soal
Tempat hidup hewan dan tumbuhan	Pemahaman Konseptual (<i>Conceptual understanding</i>)	Siswa dapat memberikan contoh nyata dari setiap tempat hidup hewan dan tumbuhan.	PG	1,6,11,16,19
	Kelancaran Prosedural (<i>Procedural Fluency</i>)	Siswa dapat mengklasifikasikan tempat hidup hewan dan tumbuhan.	PG	2,7,12,17,20
	Kompetensi Strategis (<i>Strategic Competence</i>)	Siswa dapat membandingkan tempat hidup hewan dan tumbuhan serta menjelaskan perbedaan dan persamaan antara keduanya	PG	3,8,13
	Penalaran Adaptif (<i>Adaptive Reasoning</i>)	Siswa dapat menjelaskan secara lisan atau tulisan tentang tempat hidup hewan	PG	4,9,14,18
	Disposisi Produktif (<i>Productive Disposition</i>)	Siswa dapat menunjukkan secara tepat tempat hidup tumbuhan	PG	5,10,15
Jumlah Butir				20

Pedoman Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah soal dijawab benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Kunci Jawaban:

- | | | | |
|------|-------|-------|-------|
| 1. B | 6. D | 11. A | 16. D |
| 2. C | 7. A | 12. C | 17. A |
| 3. B | 8. B | 13. A | 18. A |
| 4. B | 9. B | 14. B | 19. C |
| 5. D | 10. B | 15. C | 20. D |

Lampiran 22. Validasi Soal Pemahaman Konsep

LEMBAR PENILAIAN PAKAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan validasi.

B. Penilaian

No. Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

19			
20			

C. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

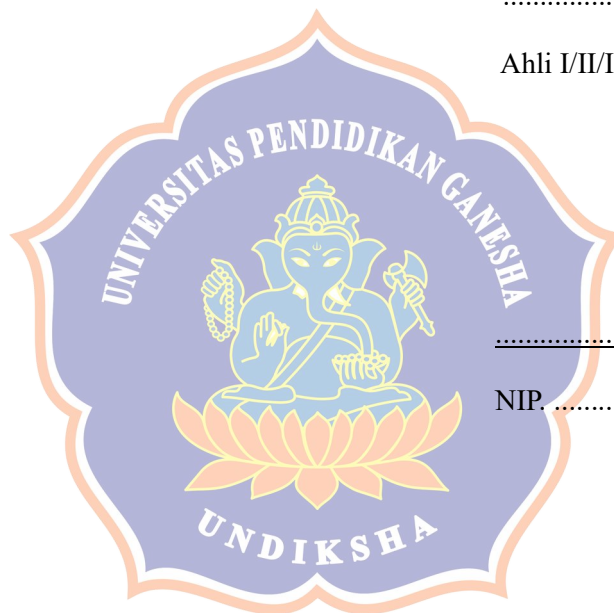
.....

.....

.....

.....,

Ahli I/II/III



.....

NIP.

Lampiran 23. Hasil Uji Validasi Soal Pemahaman Konsep

A. Pakar 1

LEMBAR PENILAIAN PAKAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan validasi.

B. Penilaian

No. Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Revisi kalimat soal diperbaiki

Singaraja, 26 Agustus 2025
Pakar I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

B. Pakar 2

LEMBAR PENILAIAN PAKAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat saran, masukan, ataupun komentar terkait perbaikan validasi.

B. Penilaian

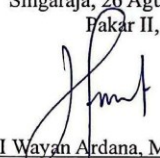
No. Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

C. Komentor dan Saran Perbaikan

→ Perbaiki redaksi pertanyaannya

- Usahakan pertanyaannya acak, jangan
no 1... 5 di c2. Masing-masing

Singaraja, 26 Agustus 2025
Pakar II,


I Wayan Ardana, M.Pd.
NIP. 198706102024211001

Lampiran 24. Hasil Analisis Validasi Soal Pemahaman Konsep

HASIL UJI JUDGES SOAL PEMAHAMAN KONSEP

Berdasarkan uji *judges* soal pemahaman konsep yang telah dilakukan, kemudian dilakukan perhitungan dengan tabulasi silang. Adapun hasil tabulasi silang antara kedua *judges* dapat dilihat pada tabel berikut.

Para Ahli	Ahli I		
Ahli II	Penilaian Ahli	Tidak Relevan	Relevan
	Tidak Relevan	(A)	(B)
	Relevan	(C)	(D) 1,2,3,4,5,6,7,8 9,10,11,12,13,14,15

Berdasarkan hasil diatas, dapat ditentukan validitas soal pemahaman konsep dengan rumus *Gregory* yaitu sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$V = 1,00$$

Nilai validitas isi ~~penilaian~~ soal ~~pemahaman~~ konsep berdasarkan rumus *Gregory* sebesar 1,00. Berdasarkan kriteria koefisien validitas isi, maka soal pemahaman konsep diklasifikasikan pada kriteria sangat tinggi.

Lampiran 25. Instrumen Validasi Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (AHLI MEDIA)

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validasi dari media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Tampilan					
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat dan serasi.				

2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.				
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.				
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.				
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.				
6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).				
Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa					
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).				
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.				
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.				
Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan					
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.				
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.				
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.				
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.				
Dimensi/Aspek Kemanfaatan					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.				
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.				

D. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

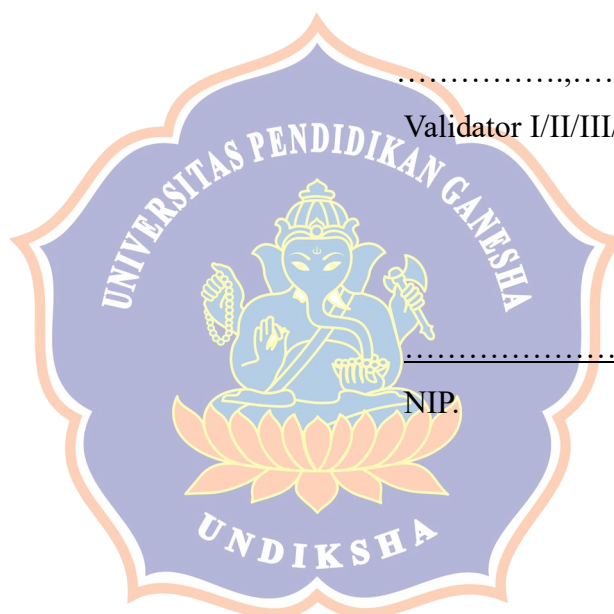
.....

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu



Validator I/II/III/IV

NIP.

Lampiran 26. Hasil Uji Validitas Produk oleh Ahli Media

A. Validator I

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (AHLI MEDIA)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun Thinkers Digital* untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Media

No		Aspek/Indikator	Jawaban			
			4	3	2	1
			SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Tampilan						
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.		✓			
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.		✓			
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.		✓			
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.		✓			
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.		✓			

6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa					
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).	✓			
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.	✓			
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.	✓			
Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan					
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.	✓			
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.	✓			
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.	✓			
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Kemanfaatan					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.		✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

- 1) Terdapat beberapa tombol yg secara fungsional masih redundant.
- 2) Beberapa aspek teknis dalam game masih ada bug. Silahkan diperbaiki lagi sedikit.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator I,



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Telepon (0362) 31372

Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.

NIP : 198807082014041003

Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu
Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Muhammad Adnan Pramono

NIM : 2211031297

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 September 2025

Validator I,

Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

B. Validator II

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MEDIA)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Tampilan					
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.	✓			
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.	✓			
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.		✓		
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.		✓		
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.		✓		

6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa					
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).	✓			
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.	✓			
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.	✓			
Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan					
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.	✓			
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.	✓			
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.	✓			
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Kemanfaatan					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.	✓			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Cuman bahasa sederhana pada rumusan kto
2. buatkan visual gambar yang kontekstual dan menarik
3. button next dan back ketukun di bawah
4. Feed back untuk jawaban salah belum berfungsi

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② 2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator II,



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198908082024211004
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu
Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Muhammad Adnan Pramono
NIM : 2211031297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 September 2025

Validator II,

Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004

C. Validator III

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MEDIA)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Tampilan					
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.		✓		
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.		✓		
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.		✓		
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.		✓		
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.		✓		

6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).	☒	☒	☐	☐
Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa					
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).	☐	☒	☐	☐
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.	☒	☐	☐	☐
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.	☒	☐	☐	☐
Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan					
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.	☒	☐	☐	☐
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.	☒	☐	☐	☐
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.	☒	☐	☐	☐
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	☒	☐	☐	☐
Dimensi/Aspek Kemanfaatan					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.	☒	☐	☐	☐
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.	☒	☐	☐	☐

C. Komentar dan Saran Perbaikan

0. tawakul dan religius belajar pada media

D. Kesimpulan

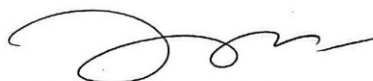
Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator III,



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198601102015041001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198601102015041001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Muhammad Adnan Pramono
NIM : 2211031297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 September 2025

Validator III,

I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198601102015041001

D. Validator IV

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MEDIA)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Tampilan					
1	Komposisi warna latar belakang (<i>background</i>) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.		✓		
2	Warna teks pada media <i>fun thinkers</i> digital kontras dan mudah dibaca.		✓		
3	Keseimbangan tata letak cover/sampul depan (tata letak dan gambar) pada media <i>fun thinkers</i> digital sudah tepat.	✓			
4	Tata letak dan gambar pada sampul (cover) media <i>fun thinkers</i> digital seimbang dan menarik.	✓			
5	Video pada media <i>fun thinkers</i> digital memiliki visual yang jelas.	✓			

6	Bahasa isyarat dalam video sesuai dengan standar komunikasi siswa (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Penggunaan Bahasa					
7	Bahasa yang digunakan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai usia dan kemampuan kognitif siswa kolok (tunarungu).	✓			
8	Kalimat pada media <i>fun thinkers</i> digital singkat, jelas, dan mudah dipahami.	✓			
9	Bahasa tulis selaras dengan penjelasan bahasa isyarat pada media <i>fun thinkers</i> digital.	✓			
Dimensi/Aspek Kemudahan dalam Penggunaan					
10	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i> atau laptop.		✓		
11	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui QR Code.	✓			
12	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital jelas.	✓			
13	Petunjuk pada media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Kemanfaatan					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) dalam memahami pembelajaran.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa kolok (tunarungu) untuk belajar secara mandiri.	✓			

F. Komentar dan Saran Perbaikan

Media sudah bagus. Namun perlu diperhatikan warna tulisan dengan background agar terlihat jelas.

Dalam pengoperasian media, diharapkan ada fitur kembali apabila siswa tidak tepat meletakkan gambar di kotak yang telah disediakan.

G. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator IV,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP. 198905282023211018



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP : 198905282023211018
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Muhammad Adnan Pramono
NIM : 2211031297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 September 2025

Validator IV,

I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP. 198905282023211018

Lampiran 27. Instrumen Validasi Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (AHLI MATERI)

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validasi dari media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek <i>Self-Instructional</i>					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.				

2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.				
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.				
5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.				
Dimensi/Aspek Self-Contained					
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.				
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)				
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).				
Dimensi/Aspek Language					
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.				
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.				
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).				
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).				
Dimensi/Aspek Adaptive					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).				
Dimensi/Aspek User Friendly					

14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).				
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

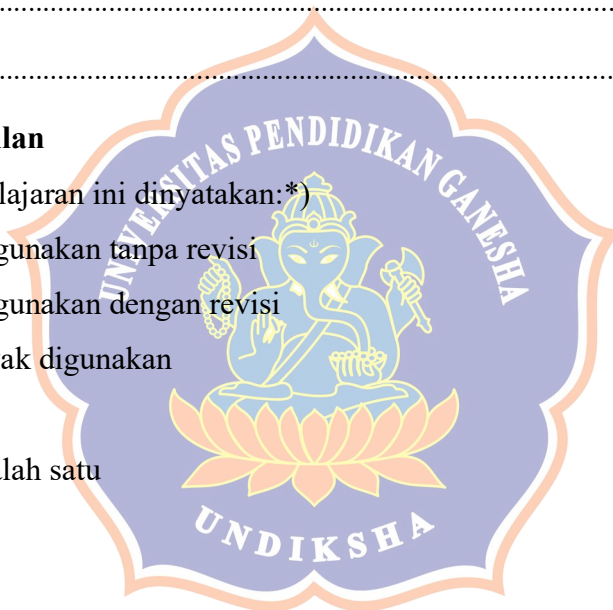
.....

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

4. Layak digunakan tanpa revisi
5. Layak digunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu



.....

Validator I/II/III/IV

.....

NIP.

Lampiran 28. Hasil Uji Validitas Produk oleh Ahli Materi

A. Validator I

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (AHLI MATERI)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun Thinkers Digital* untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek <i>Self-Instructional</i>					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.	✓			
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.	✓			

5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.	✓			
Dimensi/Aspek Self-Contained					
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.	✓			
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)	✓			
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Language					
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.		✓		
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.	✓			
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).	✓			
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Adaptive					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).		✓		
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).		✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

suara video instruksi tidak terdengar
dengan jelas

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator I,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197612142009122002
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Muhammad Adnan Pramono
NIM : 2211031297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 September 2025

Validator I,

Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

B. Validator II

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MATERI)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun Thinkers Digital* untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Self-Instructional					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.	✓			
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.	✓			

5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.		✓		
Dimensi/Aspek Self-Contained					
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.	✓			
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)	✓			
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Language					
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.		✓		
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.	✓			
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).		✓		
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Adaptive					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓			
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).	✓			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

media yang dikembangkan dengan baik dan mudah diakses

Saran : Coba di cek kembali suara petunjuk penggunaan agak kecil Ruang Relajar → Fun Thinker klik di Laptop tidak berfungsi

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator II,



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198307262009121004
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Muhammad Adnan Pramono
NIM : 2211031297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 September 2025

Validator II,

Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004

C. Validator III

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MATERI)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun Thinkers Digital* untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Self-Instructional					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.		✓		
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.	✓			

5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.		✓		
Dimensi/Aspek Self-Contained					
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.		✓		
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)		✓		
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Language					
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.	✓			
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.	✓			
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).	✓			
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Adaptive					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).		✓		
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).		✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Tujuan pembelajaran gunakan ABCD untuk menyusunnya.
2. Tambahkan menu kembali di akhir materi agar siswa bisa mengulang membacanya dan sediakan tombol lanjut untuk ke Fun Thinkersnya.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator III,



Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198504022009121009
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Muhammad Adnan Pramono
NIM : 2211031297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 September 2025

Validator III,

Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

D. Validator IV

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(AHLI MATERI)

A. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun Thinkers Digital* untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

B. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Self-Instructional					
1	Tujuan pembelajaran dicantumkan secara jelas di dalam media <i>fun thinkers</i> digital.	✓			
2	Tujuan pembelajaran yang disampaikan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.		✓		
3	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
4	Materi dalam <i>fun thinkers</i> digital disusun secara bertahap dari yang mudah ke yang lebih sulit untuk mendukung kemandirian belajar siswa tunarungu.		✓		

5	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital merangsang pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) dalam belajar.		✓		
Dimensi/Aspek Self-Contained					
6	Materi pada media <i>fun thinkers</i> digital dapat disampaikan secara menarik.		✓		
7	Materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kolok (tunarungu)	✓			
8	Tingkat kesulitan materi yang disampaikan di dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tingkat siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Language					
9	Informasi dalam video disampaikan secara jelas melalui visual dan teks.		✓		
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia dan kemampuan kognitif siswa tunarungu.	✓			
11	Pemilihan kata dalam media mudah dipahami oleh siswa kolok (tunarungu).	✓			
12	Bahasa isyarat dalam video ditampilkan dengan ukuran dan posisi yang jelas sehingga mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek Adaptive					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop atau <i>smartphone</i>) yang mendukung kebutuhan siswa kolok (tunarungu).	✓			
Dimensi/Aspek User Friendly					
14	Instruksi penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa kolok (tunarungu).	✓			
15	Tampilan visual media <i>fun thinkers</i> digital menarik, interaktif, dan memudahkan bagi siswa kolok (tunarungu).		✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. kasil nama di cover
2. Background lebih kontras
3. Tambahkan Capaian Pembelajaran
4. Buat kalimat yang runtut
5. Gambar sesuaikan dengan konteks

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:*)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 22 September 2025

Validator IV,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408202012121004
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Muhammad Adnan Pramono
NIM : 2211031297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 September 2025

Validator IV,

Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408202012121004

Lampiran 29. Instrumen Respons Guru/Praktisi

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (RESPONS GURU/PRAKTISI)

A. Identitas

Nama :

Instansi :

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
 Skor 4 = Sangat Baik (SB)
 Skor 3 = Baik (B)
 Skor 2 = Kurang Baik (KB)
 Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.				
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.				

3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.				
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).				
5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.				
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).				
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.				
Dimensi/Aspek Tampilan					
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.				
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.				
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.				
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.				
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.				
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.				
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.				
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....,

Guru Kelas V,

.....

NIP.

Lampiran 30. Hasil Uji Respons Guru/Praktisi

a) SD Negeri 2 Bengkulu

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (RESPONS GURU)

A. Identitas

Nama : *1 Gede Peka Utama Yasa, S.pd.*
Instansi : *SD N 2 Bengkulu*

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.	✓			
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).		✓		

5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).	✓			
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.	✓			
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.	✓			
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
Guru Kelas V,


I. Gede Raka Endang Yasa, S.Pd.
NIP.

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS GURU)

A. Identitas

Nama : *I Gede Supartana, S.Pd.*

Instansi : *SDM 2 Bengkulu.*

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media *Fun Thinkers Digital* untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.		✓		
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.		✓		
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).			✓	

5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.		✓		
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).			✓	
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.		✓		
Dimensi/Aspek Tampilan					
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.		✓		
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.		✓		
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.		✓		
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.		✓		
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.		✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.		✓		
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.		✓		
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).		✓		

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
Guru Kelas V,

I Gede Suparmana, S.Pd.
NIP. 19820817200902 1001

b) SLB Negeri 1 Buleleng

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS GURU)

A. Identitas

Nama : Vita Nur Setyanarti S.Pd
Instansi : SLB 1 Buleleng

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.	✓			
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).	✓			

5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).	✓			
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.		✓		
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.	✓			
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Buleleng, 29 September 2025
Guru Kelas V,



Vita Nur Setyawati, S.Pd
NIP. 199601102019032017

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS GURU)

A. Identitas

Nama : Ni Wayan Suriani S.Pd.M.Pd.
Instansi : SLB 1 Buleleng

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.	✓			
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).		✓		

5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).	✓			
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.	✓			
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.	✓			
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 29 Sept 2025
Guru Kelas V,



Ni Wayan Susiani, S.Pd., M.Pd
NIP. 19691231 199403 2 030

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS GURU)

A. Identitas

Nama : Made Vica Erchynta, S.Pd
Instansi : SLB Negeri 1 Buleleng

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Guru

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
2	Urutan penyajian materi pada media <i>fun thinkers</i> digital jelas dan mudah diikuti.	✓			
3	Latihan pada media <i>fun thinkers</i> digital sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
4	Latihan pada media mampu mengukur pemahaman siswa kolok (tunarungu).	✓			

5	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.		✓		
6	Bahasa tulis pada media sederhana dan sesuai kemampuan siswa kolok (tunarungu).		✓		
7	Bahasa isyarat yang digunakan sesuai materi dan jelas bagi siswa tunarungu.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
8	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
9	Tata letak elemen (teks, gambar, video) rapi dan proporsional.	✓			
10	Tulisan dalam media <i>fun thinkers</i> digital dapat dibaca dengan jelas.	✓			
11	Penggunaan gambar/ilustrasi dalam media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
12	Video dalam media memiliki visual yang jelas dan sinkron dengan bahasa isyarat.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
13	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
14	Petunjuk penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital disajikan dengan jelas.	✓			
15	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat digunakan pada berbagai perangkat yang mendukung (smartphone, laptop, tablet).	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Media *fun thinker* mudah digunakan oleh siswa tunarungu.

Singaraja, 29 September 2025
Guru Kelas V,

Made Vica Erchynta, S.Pd
NIP. 19871203 201503 2 003

Lampiran 31. Instrumen Respons Siswa

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (RESPONS SISWA)

A. Identitas

Nama :

No. Absen:

Kelas :

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
 Skor 4 = Sangat Baik (SB)
 Skor 3 = Baik (B)
 Skor 2 = Kurang Baik (KB)
 Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Aspek/Indikator	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital lengkap dan mudah dipahami.				

2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.				
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.				
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.				
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.				
6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.				
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.				
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.				
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.				
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.				
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.				
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.				
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).				
Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.				
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....,

Siswa Kelas V,

.....

Lampiran 32. Hasil Uji Respons Siswa

LEMBAR PENILAIAN PRODUK (RESPONS SISWA)

A. Identitas

Nama : kadeksugi Pradinata

No. Absen:

Kelas :

B. Petunjuk

- Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
- Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
- Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.		✓		
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.		✓		
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓			
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓			
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.	✓			

6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.		✓		
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓			
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.		✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓			
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
Siswa Kelas V,



.....

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS SISWA)

A. Identitas

Nama : Omi/19

No. Absen:

Kelas :

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.		✓		
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.		✓		
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓			
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.	✓			

6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.		✓		
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.		✓		
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.		✓		
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓			
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
Siswa Kelas V,

Omby

.....

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS SISWA)

A. IdentitasNama : *Ari Widnyoni*

No. Absen:

Kelas :

B. Petunjuk

- Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
- Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
- Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓			
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓			
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓			
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.		✓		

6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.		✓		
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓			
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.		✓		
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓			
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.		✓		
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
Siswa Kelas V,


.....
Ari Widnyani.....

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS SISWA)

A. IdentitasNama : *ayu Resti i*

No. Absen:

Kelas :

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓			
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓			
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.		✓		
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.	✓			

6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.	✓			
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓			
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.		✓		
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓			
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.		✓		

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
Siswa Kelas V,

Angky 4y4

.....

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS SISWA)

A. Identitas

Nama : *1 Gusti Komang Risa Meilyana Dewi*

No. Absen:

Kelas :

B. Petunjuk

- Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
- Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
- Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.		✓		
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓			
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓			
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.		✓		

6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.	✓			
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓			
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.		✓		
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓			
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
Siswa Kelas V,



I. Gusti Komang Risca Mailyani Dewi

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS SISWA)

A. IdentitasNama : *Sati*

No. Absen:

Kelas : *5***B. Petunjuk**

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓			
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.		✓		
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓			
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.	✓			

6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.	✓			
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓	✓		
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.	✓	✓		
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.	✓			
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.		✓		
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).	✓			
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.		✓		

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....
Siswa Kelas V,



LEMBAR PENILAIAN PRODUK
(RESPONS SISWA)

A. Identitas

Nama : SITA

No. Absen:

Kelas : 5

B. Petunjuk

1. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu mencermati media Fun Thinkers Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kolok (Tunarungu) di Sekolah Dasar sebelum memberikan penilaian.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap butir pernyataan dalam instrumen ini. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:
Skor 4 = Sangat Baik (SB)
Skor 3 = Baik (B)
Skor 2 = Kurang Baik (KB)
Skor 1 = Tidak Baik (TB)
3. Beri tanda (=) ketika ingin mengubah jawaban.
4. Apabila terdapat hal-hal yang dirasa perlu untuk direvisi, Bapak/Ibu dipersilakan untuk menuliskan saran atau masukan perbaikan langsung pada kolom catatan/revisi yang telah tersedia pada lembar penilaian ini.

C. Penilaian Media oleh Siswa

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SB	B	KB	TB
Dimensi/Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media <i>fun thinkers</i> digital mudah dipahami.	✓			
2	Materi disajikan lengkap dan runtut sehingga mudah dipahami.	✓			
3	Latihan pada media sesuai dengan materi yang dipelajari.	✓			
4	Latihan membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓			
5	Bahasa tulis dalam media sederhana dan mudah dipahami.	✓			

6	Bahasa isyarat dalam video mudah dipahami.		✓		
Dimensi/Aspek Tampilan					
7	Tampilan isi media <i>fun thinkers</i> digital secara keseluruhan menarik.	✓			
8	Tata letak isi media rapi dan mudah diikuti.		✓		
9	Tulisan dan gambar dalam media jelas dan mudah dibaca/dilihat.		✓		
10	Video yang disajikan pada media terlihat jelas.	✓			
Dimensi/Aspek Pengoperasian					
11	Media <i>fun thinkers</i> digital mudah digunakan.	✓			
12	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah diikuti.	✓			
13	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet).		✓		
Dimensi/Aspek Manfaat					
14	Media <i>fun thinkers</i> digital dapat membangkitkan semangat untuk belajar.	✓			
15	Penggunaan media <i>fun thinkers</i> digital memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.		✓		

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

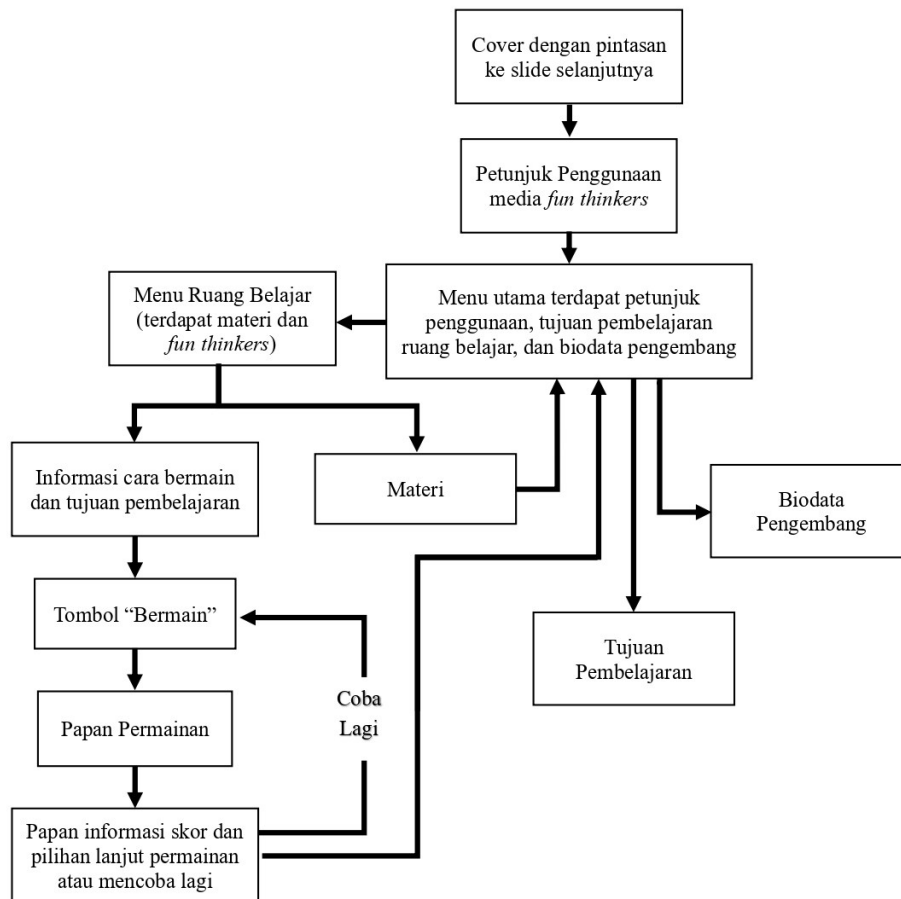
.....

.....

.....
Siswa Kelas V,



Lampiran 33. *Flowchart* Media Fun Thinkers Digital

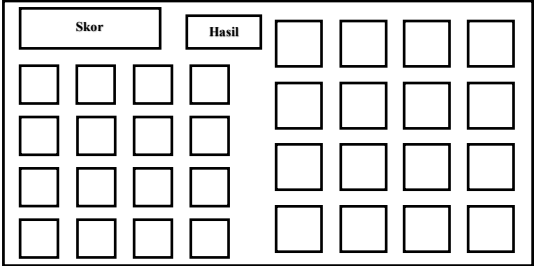
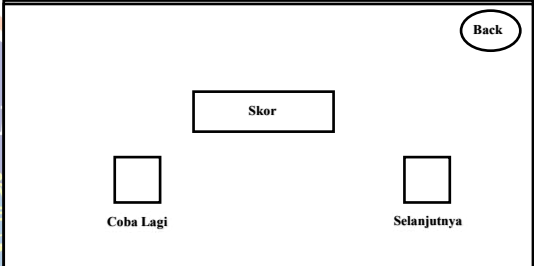


Lampiran 34. *Storyboard Media Fun Thinkers Digital*

STORYBOARD MEDIA FUN THINKERS DIGITAL

No	Keterangan	Visual
Pembuka		
1	Cover media <i>fun thinkers</i> digital yang berisi judul. Selain itu terdapat tombol start atau mulai. Terdapat beberapa fitur atau menu yakni tujuan pembelajaran, dan identitas pengembang.	Cover
2	Selanjutnya, diperkenalkan petunjuk media <i>fun thinkers</i> digital. Petunjuk media disajikan dalam bentuk video (bahasa isyarat) dan teks. Pengguna dapat menekan tombol <i>next</i> atau selanjutnya jika sudah membaca atau menonton. Terdapat beberapa petunjuk, yakni petunjuk penggunaan, petunjuk ruang belajar, dan petunjuk <i>fun thinkers</i> .	Petunjuk via Video Petunjuk via Gambar + Teks
3	Selanjutnya diarahkan ke bagian menu. Terdapat beberapa menu yakni petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, ruang belajar, dan biodata pengembang. Pengguna dapat kembali ke halaman awal atau cover.	Menu

No	Keterangan	Visual
Isi		
1	Tampilan menu ruang belajar, pengguna disajikan beberapa fitur yakni fitur materi dan <i>fun thinkers</i> . Pengguna dapat memilih fitur materi atau langsung bermain <i>fun thinkers</i> .	Menu Ruang Belajar
2	Tampilan fitur materi, ketika pengguna menekan fitur materi. Tampilan yang disajikan akan seperti ini. Pengguna dapat menekan <i>next</i> jika sudah membacanya.	Tampilan Materi
3	Tampilan fitur <i>fun thinkers</i> , ketika pengguna menekan fitur <i>fun thinkers</i> . Tampilan yang disajikan akan seperti ini. Pengguna dapat memilih <i>fun thinkers</i> 1, <i>fun thinkers</i> 2, <i>fun thinkers</i> 3, dan <i>fun thinkers</i> 4.	Tampilan Pilihan Fun Thinkers
4	Tampilan ketika pengguna telah memilih <i>fun thinkers</i> . Pengguna ditampilkan cara bermainnya. Pengguna juga ditampilkan pola jawaban sebelum bermain.	Tampilan Cara Bermain Fun Thinkers

No	Keterangan	Visual
5	Tampilan ketika pengguna telah menyimak cara bermain <i>fun thinkers</i> . Sekarang pengguna dapat bermain media <i>fun thinkers</i> dengan mencocokkan gambar yang ada di sebelah kiri menuju gambar sebelah kanan.	Tampilan Bermain <i>Fun Thinkers</i> 
Penutup		
1	Tampilan ketika pengguna menekan tombol hasil pada saat bermain <i>fun thinkers</i> . Pengguna ditampilkan skor hasilnya dan pengguna dapat memilih ingin mencoba lagi atau bermain <i>fun thinkers</i> selanjutnya.	Tampilan Hasil Bermain <i>Fun Thinkers</i> 

Lampiran 35. Komentar dan Saran Media Fun Thinkers Digital

No	Subjek	Komentar dan Saran
Ahli Media		
1	Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.	1. Terdapat beberapa tombol yang secara fungsional masih <i>redundant</i>. 2. Beberapa aspek teknis dalam <i>game</i> masih ada <i>bug</i>. Silakan diperbaiki lagi sedikit.
2	Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.	1. Gunakan bahasa sederhana pada rumusan kata kerja operasional. 2. Gunakan visual gambar yang kontekstual dan menarik. 3. <i>Button next</i> dan <i>back</i> letakkan di bawah. 4. <i>Feedback</i> untuk jawaban salah belum berfungsi.
3	I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.	1. Tambahkan identitas kelas pada media.
4	I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.	1. Perlu diperhatikan warna tulisan dengan <i>background</i> agar terlihat jelas. 2. Dalam pengoperasian media, diharapkan ada fitur kembali apabila tidak tepat meletakkan gambar di kotak yang telah disediakan.
Ahli Materi		
1	Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.	1. Suara video instruksi tidak terdengar dengan jelas.
2	Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.	1. Coba dicek kembali suara petunjuk penggunaan agak kecil. 2. Ruang belajar → Fun Thinkers klik di laptop tidak berfungsi.
3	Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.	1. Tujuan pembelajaran gunakan ABCD untuk menyusunnya. 2. Tambahkan menu kembali di akhir materi agar siswa bisa mengulang membacanya dan sediakan tombol lanjut untuk ke <i>fun thinkers</i>-nya.
4	Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.	1. Tambahkan nama di cover. 2. <i>Background</i> lebih kontras. 3. Tambahkan Capaian Pembelajaran. 4. Gambar sesuaikan dengan konteks. 5. Kalimat runtut dan mudah dipahami.

Guru/Praktisi		
1	I Gede Reka Utama Yasa, S.Pd.	-
2	I Gede Supartama, S.Pd.	-
3	Made Vica Erchynta, S.Pd.	Media <i>fun thinkers</i> mudah digunakan oleh siswa tunarungu
4	Vita Nur Setyawati, S.Pd.	-
5	Ni Wayan Susiani, S.Pd., M.Pd.	-
Siswa		
1	Sugi	-
2	Oming	-
3	Ari	-
4	Ayu	-
5	Riska	-
6	Sati	-
7	Sita	-

Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, guru/praktisi, dan siswa. Maka dilakukan revisi produk agar media menjadi lebih baik. Hasil revisi produk berdasarkan komentar dan saran dijabarkan sebagai berikut.

1. Tambahkan nama pengembang pada cover media.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



2. Tambahkan identitas kelas pada cover media.

Sebelum Revisi

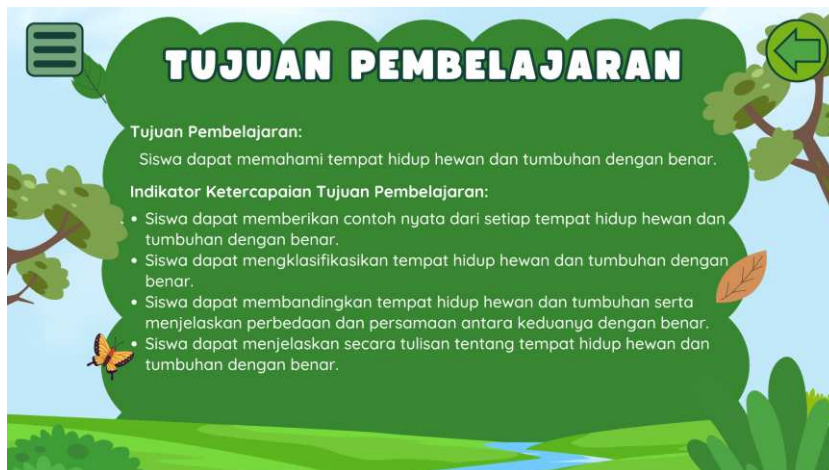


Setelah Revisi



3. Tambahkan Capaian Pembelajaran pada menu Capaian Pembelajaran.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



4. Gunakan bahasa sederhana pada Tujuan Pembelajaran.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



CAPAIAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran:
Siswa dapat memahami tempat hidup hewan dan tumbuhan yang berada di darat dan air.

Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat memberikan contoh nyata dari setiap tempat hidup hewan dan tumbuhan dengan benar.
- Siswa dapat mengelompokkan tempat hidup hewan dan tumbuhan dengan benar.
- Siswa dapat membandingkan tempat hidup hewan dan tumbuhan serta menjelaskan perbedaan dan persamaan antara keduanya dengan benar.
- Siswa dapat menjelaskan secara tulisan tentang tempat hidup hewan dan tumbuhan dengan benar.

5. Peletakan Tombol *Next* dan *Back* sebaiknya di bawah.

Sebelum Revisi



TEMPAT HIDUP HEWAN DAN TUMBUHAN

Mahluk hidup yang ada di muka bumi ini membutuhkan tempat hidup. Setiap makhluk hidup mempunyai tempat hidup yang berbeda-beda. Ada yang hidup di darat dan ada yang hidup di air, bahkan ada yang hidup di darat dan di air. Tempat hidup makhluk hidup disebut **habitat**.

A. Tempat Hidup Hewan
Berdasarkan tempat hidupnya, hewan dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu hewan yang hidup di darat, hewan yang hidup di air, dan hewan yang hidup di darat dan air.

B. Tempat Hidup Tumbuhan
Berdasarkan tempat hidupnya, tumbuhan dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu tumbuhan yang hidup di darat, tumbuhan yang hidup di air, dan tumbuhan yang hidup menempel.

Setelah Revisi



TEMPAT HIDUP HEWAN DAN TUMBUHAN

Mahluk hidup yang ada di muka bumi ini membutuhkan tempat hidup. Setiap makhluk hidup mempunyai tempat hidup yang berbeda-beda. Ada yang hidup di darat dan ada yang hidup di air, bahkan ada yang hidup di darat dan di air. Tempat hidup makhluk hidup disebut **habitat**.

A. Tempat Hidup Hewan
Berdasarkan tempat hidupnya, hewan dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu hewan yang hidup di darat, hewan yang hidup di air, dan hewan yang hidup di darat dan air.

B. Tempat Hidup Tumbuhan
Berdasarkan tempat hidupnya, tumbuhan dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu tumbuhan yang hidup di darat, tumbuhan yang hidup di air, dan tumbuhan yang hidup menempel.

6. Gambar hewan/tumbuhan pada materi sebaiknya sesuai dengan contohnya.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Lampiran 36. Perhitungan Uji Validitas Media

1. Ahli Media

Aspek/Dimensi	Butir	Penilai				S1	S2	S3	S4	Σs	n(c-1)	V	Keterangan
		1	2	3	4								
Tampilan	1	4	4	3	3	3	3	2	2	10	12	0,8333	VALIDITAS TINGGI
	2	4	4	3	3	3	3	2	2	10	12	0,8333	VALIDITAS TINGGI
	3	4	3	3	4	3	2	2	3	10	12	0,8333	VALIDITAS TINGGI
	4	4	3	3	4	3	2	2	3	10	12	0,8333	VALIDITAS TINGGI
	5	4	3	3	4	3	2	2	3	10	12	0,8333	VALIDITAS TINGGI
	6	4	4	3	4	3	3	2	3	11	12	0,9167	VALIDITAS TINGGI
Penggunaan Bahasa	7	4	4	3	4	3	3	2	3	11	12	0,9167	VALIDITAS TINGGI
	8	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1,0000	VALIDITAS TINGGI
	9	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1,0000	VALIDITAS TINGGI
Kemudahan dalam Penggunaan	10	4	4	4	3	3	3	3	2	11	12	0,9167	VALIDITAS TINGGI
	11	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1,0000	VALIDITAS TINGGI
	12	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1,0000	VALIDITAS TINGGI
	13	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1,0000	VALIDITAS TINGGI
Kemanfaatan	14	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1,0000	VALIDITAS TINGGI
	15	3	4	4	4	2	3	3	3	11	12	0,9167	VALIDITAS TINGGI
	JUMLAH	59	57	53	57	44	42	38	42	166	180	0,9222	VALIDITAS TINGGI

2. Ahli Materi

Aspek/Dimensi	Butir	Penilai				S ₁	S ₂	S ₃	S ₄	Σs	n(c-1)	V	Keterangan
		1	2	3	4								
Self-Instructional	1	4	4	3	4	3	3	2	3	11	12	0,9167	VALIDITAS TINGGI
	2	4	4	4	3	3	3	3	2	11	12	0,9167	VALIDITAS TINGGI
	3	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1,0000	VALIDITAS TINGGI
	4	4	4	4	3	3	3	3	2	11	12	0,9167	VALIDITAS TINGGI
	5	4	3	3	3	3	2	2	2	9	12	0,7500	VALIDITAS SEDANG
Self-Contained	6	4	4	3	3	3	3	2	2	10	12	0,8333	VALIDITAS TINGGI
	7	4	4	3	4	3	3	2	3	11	12	0,9167	VALIDITAS TINGGI
	8	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1,0000	VALIDITAS TINGGI
Language	9	3	3	4	3	2	2	3	2	9	12	0,7500	VALIDITAS SEDANG
	10	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1,0000	VALIDITAS TINGGI
	11	4	3	4	4	3	2	3	3	11	12	0,9167	VALIDITAS TINGGI
	12	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1,0000	VALIDITAS TINGGI
Adaptive	13	4	4	4	4	3	3	3	3	12	12	1,0000	VALIDITAS TINGGI
User Friendly	14	3	4	3	4	2	3	2	3	10	12	0,8333	VALIDITAS TINGGI
	15	3	4	3	3	2	3	2	2	9	12	0,7500	VALIDITAS SEDANG
	JUMLAH	58	59	57	58	42	42	39	39	162	180	0,9000	VALIDITAS TINGGI

Lampiran 37. Perhitungan Uji Kepraktisan Media

1. Respons Guru

		Butir															Total Skor	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
Pak Reka	1	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	93,33%	Sangat Praktis
Pak Gede	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	71,67%	Praktis
Bu Vita	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	59	98,33%	Sangat Praktis
Bu Susiani	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	98,33%	Sangat Praktis
Bu Vica	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	96,67%	Sangat Praktis
		Rata-rata															55	91,67%	Sangat Praktis

2. Respons Siswa

		Butir															Total Skor	Persentase	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
Sugi	1	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	56	93,33%	Sangat Praktis
Oming	2	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	55	91,67%	Sangat Praktis
Ari	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	56	93,33%	Sangat Praktis
Ayu	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	57	95,00%	Sangat Praktis
Riska	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57	95,00%	Sangat Praktis
Sati	6	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	55	91,67%	Sangat Praktis
Sita	7	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	55	91,67%	Sangat Praktis
		Rata-rata															55,8571	93,10%	Sangat Praktis

Lampiran 38. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Pretest

Nama Siswa		Nomor Butir																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Sugi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	12	60
Oming	2	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	9	45
Ari	3	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	10	50
Ayu	4	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	7	35
Riska	5	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	11	55
Jumlah		5	1	1	4	5	5	3	0	2	0	5	0	5	3	0	0	5	5	0	0	49	245
Rata-rata		1	0,2	0,2	0,8	1	1	0,6	0	0,4	0	1	0	1	0,6	0	0	1	1	0	0	9,8	49
Nilai Minimum																						7	35
Nilai Maksimum																						12	60

Posttest

Nama Siswa		Nomor Butir																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Sugi	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
Oming	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	17	85
Ari	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
Ayu	4	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	80
Riska	5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
Jumlah		5	5	3	5	5	5	5	3	2	4	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	88	440
Rata-rata		1	1	0,6	1	1	1	1	0,6	0,4	0,8	1	0,6	1	1	1	1	1	1	0,6	1	17,6	88
Nilai Minimum																						16	80
Nilai Maksimum																						19	95

2. Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
PRETEST	5	25,00	35,00	60,00	49,0000	9,61769	92,500
POSTTEST	5	15,00	80,00	95,00	88,0000	6,70820	45,000
Valid N (listwise)	5						



Lampiran 39. Perhitungan Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PRETEST	5	50,0%	5	50,0%	10	100,0%
POSTTEST	5	50,0%	5	50,0%	10	100,0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
PRETEST	Mean		49,0000	4,30116
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	37,0581	
		Upper Bound	60,9419	
	5% Trimmed Mean		49,1667	
	Median		50,0000	
	Variance		92,500	
	Std. Deviation		9,61769	
	Minimum		35,00	
	Maximum		60,00	
	Range		25,00	
	Interquartile Range		17,50	
	Skewness		-,590	,913
	Kurtosis		-,022	2,000
POSTTEST	Mean		88,0000	3,00000
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	79,6707	
		Upper Bound	96,3293	
	5% Trimmed Mean		88,0556	
	Median		85,0000	
	Variance		45,000	
	Std. Deviation		6,70820	
	Minimum		80,00	
	Maximum		95,00	
	Range		15,00	
	Interquartile Range		12,50	
	Skewness		,166	,913
	Kurtosis		-2,407	2,000

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	,141	5	,200 [*]	,979	5	,928
POSTTEST	,273	5	,200 [*]	,852	5	,201

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 40. Perhitungan Uji Hipotesis/Efektivitas

1. Perhitungan Uji Hipotesis Manual

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{88 - 49}{\sqrt{\frac{92,5}{5} + \frac{45}{5} - 2(0,9428)\left(\frac{9,6177}{\sqrt{5}}\right)\left(\frac{6,7082}{\sqrt{5}}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{39}{\sqrt{18,5 + 9 - (1,0850)\left(\frac{9,6177}{2,2361}\right)\left(\frac{6,7082}{2,2361}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{39}{\sqrt{18,5 + 9 - (1,0850)(4,3012)(3,0000)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{39}{\sqrt{27,5 - (14,0000)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{39}{\sqrt{13,5000}}$$

$$t_{hitung} = \frac{39}{3,6742}$$

$$t_{hitung} = \mathbf{10,6145}$$

Langkah selanjutnya menentukan t_{tabel} dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\% = 0,05$, karena uji dua pihak (*two tails*) maka nilai $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$.

$$db = n - 1 = 5 - 1 = 4 \rightarrow t_{tabel} = \mathbf{2,7766}$$

Berdasarkan analisis di atas, didapatkan t_{hitung} sebesar 10,6146. t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $db = 4$ adalah sebesar 2,7766. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) antara sebelum mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media *fun thinkers* digital dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media *fun thinkers* digital.

Selanjutnya, perhitungan menggunakan *N-Gain score* untuk mengetahui tingkat keefektifan media terhadap pemahaman konsep. Berikut ini hasil perhitungan secara manual.

Tabel
Hasil Perhitungan N-Gain Score

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>(Posttest-Pretest)</i>	<i>(100-Pretest)</i>	<i>N-Gain score</i>	<i>Persentase</i>
60	85	25	40	0,6250	62,50%
45	85	40	55	0,7273	72,73%
50	95	45	50	0,9000	90%
35	80	45	65	0,6923	69,23%
55	95	40	45	0,8889	88,89%
N-Gain score				0,7667	76,67%

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain score*, diperoleh nilai pemahaman konsep sebesar 0,7667 yang termasuk dalam kriteria “tinggi”. Nilai tersebut jika dikonversikan ke dalam tafsiran efektivitas menunjukkan persentase sebesar 76,67% dengan tafsiran “efektif”. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *fun thinkers* digital terbukti efektif dan memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa kolok (tunarungu) kelas V pada materi tempat hidup hewan dan tumbuhan.

2. Perhitungan Uji Hipotesis SPSS

T-Test**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	49,0000	5	9,61769	4,30116
	POSTTEST	88,0000	5	6,70820	3,00000

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	5	,542	,345

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-39,00000	8,21584	3,67423	-49,20131	-28,79869	-10,614	4	,000

Lampiran 41. Modul Ajar



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**

Modul Ajar Kurikulum Merdeka IPAS SD Kelas V

1. Informasi Umum

A. Informasi modul	
Penyusun	:
Instansi	:
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	:
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: C / V (Lima)
Topik	: Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit
B. Kompetensi Awal	
Siswa mengenal tempat hidup hewan dan tumbuhan dalam kehidupan sehari-hari.	
C. Capaian Pembelajaran	
Siswa diharapkan mampu memahami tempat hidup hewan dan tumbuhan yang ada di darat dan air.	
D. 8 Dimensi Profil Lulusan	
1) Keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, 2) Penalaran kritis, 3) Kreativitas, dan 4) Kemandirian.	
E. Sarana dan Prasarana	
- Buku Guru SDLB Kelas V - Buku Siswa SDLB Kelas V Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan - Laptop - Jaringan Internet - Proyektor - Media <i>Fun Thinkers</i> Digital	
F. Target Siswa	
Target siswa adalah siswa kelas V tunarungu	

G. Model, Pendekatan, Metode Pembelajaran	
Moda	: Tatap Muka/Luring
Model	:
Model yang relevan untuk mengoptimalisasikan potensi siswa sesuai dengan kurikulum baru menekankan antara lain observasi, bertanya, refleksi, dan diskusi. Rencana pembelajaran meliputi analisis kompetensi, analisis konteks, identifikasi permasalahan (kesenjangan antara harapan dan kenyataan), penentuan strategi yang meliputi pemilihan model, materi, metode, dan media pembelajaran untuk mencapai kompetensi bertolak dari konteks	
Pendekatan : TPACK (<i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i>) dan <i>Deep Learning</i>	
Metode	: Bermain <i>Fun Thinkers</i> , Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi.

2. Komponen Inti

A. Tujuan Pembelajaran
1. Siswa mampu menjelaskan tempat hidup hewan dan tumbuhan dengan benar. 2. Siswa mampu memberikan contoh nyata tempat hidup hewan dan tumbuhan dengan benar. 3. Siswa mampu mengklasifikasikan tempat hidup hewan dan tumbuhan dengan benar. 4. Siswa mampu menganalisis tempat hidup hewan dan tumbuhan dengan benar.
B. Asesmen Penilaian
1. Asesmen Sumatif : Tes (Pilihan Ganda) 2. Asesmen Formatif : Pengamatan 3. Asesmen Diagnostik : Pertanyaan Pemantik
C. Pemahaman Bermakna
• Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal tempat hidup hewan dan tumbuhan.
D. Pertanyaan Pemantik
1. Hewan/tumbuhan apa saja yang ada di gambar ini?

2. Apa makanan hewan tersebut?
3. Menurut kalian, hewan/tumbuhan itu hidup dimana?
4. Apa yang bisa kita lakukan untuk menjaga hewan dan tumbuhan di sekitar kita?

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Siswa membuka pembelajaran dengan salam dan guru menjawab salam
- Siswa diajak berdoa sesuai agama/keyakinan masing-masing, salah satu siswa memimpin doa. **(Profil Pancasila: Beriman, Bertakwa, dan Berakhlak Mulia)**
- Siswa dicek kehadiran oleh guru melalui absensi visual dan memastikan kerapian serta kebersihan kelas. **(Kesadaran diri/ Self-Awareness)**
- Siswa diajak melakukan *ice breaking* tepuk cinta. **(Joyful Learning)**
- Siswa diberikan pertanyaan pemantik visual/bergambar, contoh: **(Mindful dan Meaningful Learning)**
Hewan/tumbuhan apa saja yang ada di gambar ini?
Apa makanan dari hewan ini?
Menurut kalian, hewan/tumbuhan itu hidup dimana?
- Siswa disampaikan aturan kelas sederhana (misalnya menggunakan simbol “tenang”, “fokus”, “kerja sama”). **(Manajemen diri/Self-Management)**
- Siswa disampaikan pembelajaran hari ini yaitu topik “Manfaat Hewan dan Tumbuhan” serta tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti

Eksplorasi Materi

- Siswa menyimak penjelasan materi tempat hidup hewan dan tumbuhan.
- Siswa ditayangkan contoh gambar yang menarik untuk memperkuat pemahaman.
- Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan pengalamannya.

Aktivitas Bermain Bersama

- Siswa dikenalkan media *Fun Thinkers* Digital di layar/proyektor.

- Semua siswa bersamaan memainkan media Fun Thinkers Digital dengan menjodohkan gambar soal dan jawabannya melalui perangkat masing-masing yang ditayangkan.
- Aktivitas siswa dipantau oleh guru seperti jika ada kendala, memastikan aturan kelas dan waktu, lalu mencatat hasil akhir untuk bahan refleksi/penilaian.
- Siswa diberikan penguatan dan koreksi langsung pada setiap jawaban agar memahami konsep yang benar.

Kegiatan penutup

- Siswa bersama guru menyimpulkan dari proses pembelajaran yang sudah berlangsung.
- Siswa diberikan soal sumatif.
- Siswa mengerjakan soal sumatif.
- Siswa menyampaikan perasaan pada pembelajaran hari ini.
- Siswa diberi apresiasi oleh guru dan menutup pembelajaran.

F. Refleksi Guru

No	Kriteria	Kriteria	Uraian
1.	Perencanaan	Apakah perencanaan yang dibuat sudah sesuai dengan karakteristik siswa?	
2.	Pelaksanaan	Apakah pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan sesuai dengan perencanaan dalam modul ajar yang telah dibuat?	
		Apakah waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup berjalan secara efektif dan efisien ?	
		Apakah media dan metode pembelajaran yang telah diterapkan mampu membuat pembelajaran dikelas menjadi aman, nyaman, dan menyenangkan ?	

		Apakah guru dan siswa memiliki komunikasi dua arah yang baik saat berdiskusi?	
1. Refleksi Siswa			
No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban	
1.	Apakah kamu menyukai kegiatan pembelajaran hari ini?		
2.	Bagian mana yang paling kamu sukai ?		
3.	Apa yang tidak kamu sukai selama kegiatan pembelajaran hari ini?		
G. Bahan Bacaan			
Makhluk hidup yang ada di bumi ini memerlukan tempat hidup yang sesuai agar dapat bertahan hidup, tumbuh, dan berkembang. Tempat hidup atau habitat merupakan lingkungan alami di mana makhluk hidup dapat memenuhi kebutuhan dasarnya, seperti makanan, air, dan udara. Setiap jenis makhluk hidup memiliki habitat yang berbeda-beda tergantung pada karakteristik fisik dan kebutuhannya.			
3) Habitat Hewan			
Berdasarkan jenis habitatnya, hewan dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kelompok, yaitu hewan yang hidup di air, di darat, serta di dua lingkungan sekaligus (air dan darat).			
d) Hewan yang Hidup di Air			
Hewan air merupakan hewan yang seluruh atau sebagian besar siklus hidupnya berlangsung di dalam air. Contohnya adalah ikan, kepiting, udang, dan gurita. Ikan sendiri memiliki jenis yang beragam dan hidup di berbagai jenis air. Misalnya, ikan hiu hidup di laut (air asin), ikan lele di kolam atau sungai (air tawar), dan ikan bandeng di air payau, yaitu air campuran antara laut dan sungai. Hewan-hewan ini memiliki adaptasi khusus seperti insang untuk bernapas dan sirip untuk bergerak di air.			
e) Hewan yang Hidup di Darat			
Hewan darat tinggal di permukaan tanah, dalam tanah, di pepohonan, maupun pada tubuh makhluk hidup lain. Contoh hewan yang hidup di atas tanah adalah sapi, kuda, dan domba. Sementara itu, cacing dan tikus hidup di bawah permukaan tanah. Burung dan kelelawar menjadikan pohon			

sebagai tempat tinggalnya, sedangkan kutu hidup di tubuh makhluk lain, seperti manusia. Keanekaragaman habitat ini menunjukkan bahwa hewan darat mampu beradaptasi dengan berbagai kondisi lingkungan.

f) Hewan yang Hidup di Darat dan Air

Beberapa hewan memiliki kemampuan untuk hidup di dua habitat, yaitu darat dan air. Salah satu contoh yang umum dikenal adalah katak. Katak menghabiskan sebagian hidupnya di air untuk berkembang biak dan bernapas melalui kulit, serta di darat untuk mencari makan. Hewan ini menunjukkan bentuk adaptasi ganda terhadap dua jenis lingkungan yang berbeda.

4) Habitat Tumbuhan

Tumbuhan juga memiliki habitat yang beragam, tergantung pada kebutuhan air, cahaya, dan jenis tanah tempat mereka tumbuh. Berdasarkan tempat hidupnya, tumbuhan dapat dibedakan menjadi tiga kelompok yaitu tumbuhan air, tumbuhan darat, dan tumbuhan epifit (tumbuhan yang menempel pada makhluk hidup lain).

d) Tumbuhan Air

Tumbuhan yang hidup di air, seperti teratai dan eceng gondok, umumnya memiliki struktur khusus yang memungkinkan mereka untuk mengapung dan menyerap air secara langsung dari lingkungannya. Misalnya, daun teratai yang lebar memudahkan proses fotosintesis, sementara akar terendam dalam air untuk menyerap nutrisi.

e) Tumbuhan Darat

Sebagian besar tumbuhan hidup di darat, baik di ladang, kebun, hutan, maupun sawah. Contohnya adalah pisang yang tumbuh di kebun, padi yang hidup di lahan sawah yang basah, dan kaktus yang hidup di daerah kering seperti padang pasir. Kaktus memiliki bentuk batang berduri yang berfungsi sebagai pelindung dan tempat menyimpan air, sebagai bentuk adaptasi terhadap lingkungan panas dan kering.

f) Tumbuhan yang Menempel (Epifit dan Parasit)

Beberapa tumbuhan hidup dengan menempel pada benda atau makhluk hidup lain. Tumbuhan seperti anggrek dan tanduk rusa termasuk epifit, yaitu

tumbuhan yang menempel pada pohon besar tetapi tidak merugikan pohon yang ditumpanginya. Mereka tetap membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Sementara itu, benalu dan tali putri merupakan tumbuhan parasit karena mengambil air dan nutrisi dari tumbuhan inangnya. Tali putri, misalnya, menempel pada tanaman pagar dan melilit tanaman lain.

H. Asesmen/penilaian

1) PENILAIAN DIAGNOSTIK

a. Diagnostik Non Kognitif

Assesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi siswa, sosial emosional, aktivitas siswa selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan siswa, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa sudah sarapan hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
4.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

b. Diagnostik Kognitif

No	Pertanyaan
1.	Hewan/tumbuhan apa saja yang ada di gambar ini?
2.	Apa makanan hewan tersebut?
3.	Menurut kalian, hewan/tumbuhan itu hidup dimana?
4.	Apa yang bisa kita lakukan untuk menjaga hewan dan tumbuhan di sekitar kita?

2) PENILAIAN FORMATIF

1. PENILAIAN SIKAP

a. Sikap Percaya diri

Instrumen Penilaian sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Beriman dan Berakhlak Mulia				Percaya Diri				Disiplin			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
1	Beriman dan Berakhlak Mulia	Memenuhi 4 kriteria Beriman dan Berakhlak Mulia: a) Berdoa sebelum pelajaran dimulai b) Berdoa setelah pelajaran selesai c) Berdoa dengan khusuk (Tidak Bercanda) d) Melaksanakan pembersihan tempat persembahyangan sesuai jadwal piket	4
		Sikap yang dilakukan memenuhi 3 kriteria diatas	3
		Sikap yang dilakukan memenuhi 2 kriteria diatas	2

		Sikap yang dilakukan memenuhi 1 kriteria diatas	1
2	Disiplin	Selesai mengerjakan tugas sebelum waktu yang ditentukan	4
		Selesai mengerjakan tugas tepat pada waktu yang ditentukan	3
		Selesai mengerjakan tugas setelah 1-5 menit dari waktu yang ditentukan	2
		Selesai mengerjakan tugas setelah ≥ 6 menit dari waktu yang ditentukan	1
3	Percaya diri	Memenuhi 4 kriteria percaya diri : a) Berani angkat tangan b) Berbicara dengan volume yang cukup dan artikulasi jelas c) Berani mengungkapkan pendapat dan gagasan d) Informasi yang disampaikan akurat dan sesuai materi	4
		Sikap yang dilakukan memenuhi 3 kriteria diatas	3
		Sikap yang dilakukan memenuhi 2 kriteria diatas	2
		Sikap yang dilakukan memenuhi 1 kriteria diatas	1

Keterangan:

SB (Sangat Baik) : jika 4 indikator terlaksana

B (Baik) : jika 3 indikator terlaksana

C (Cukup) : jika 2 indikator terlaksana

K (Kurang) : jika 1 indikator terlaksana

PENILAIAN:	$\frac{\text{JUMLAH SKOR DIPEROLEH}}{\text{JUMLAH SKOR MAX}} \times 100$
-------------------	--

2. PENILAIAN PENGETAHUAN

- a. Teknik : Tes Tulis
- b. Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda
- c. Jenis Penilaian : Tes

Materi	Aspek	Indikator	Bentuk Soal	Nomor Soal
Tempat hidup hewan dan tumbuhan	Pemahaman Konseptual (<i>Conceptual understanding</i>)	Siswa dapat memberikan contoh nyata dari setiap tempat hidup hewan dan tumbuhan.	PG	1,6,11,16,19
	Kelancaran Prosedural (<i>Procedural Fluency</i>)	Siswa dapat mengklasifikasikan tempat hidup hewan dan tumbuhan.	PG	2,7,12,17,20
	Kompetensi Strategis (<i>Strategic Competence</i>)	Siswa dapat membandingkan tempat hidup hewan dan tumbuhan serta menjelaskan perbedaan dan persamaan antara keduanya	PG	3,8,13
	Penalaran Adaptif (<i>Adaptive Reasoning</i>)	Siswa dapat menjelaskan secara lisan atau tulisan tentang tempat hidup hewan	PG	4,9,14,18
	Disposisi Produktif (<i>Productive Disposition</i>)	Siswa dapat menunjukkan secara tepat tempat hidup tumbuhan	PG	5,10,15
Jumlah Butir				20

Perhitungan skor

$$\text{LAI} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times X$$

1	100-91	A	SANGAT BAIK	Siswa dinyatakan tuntas apabila mendapatkan KKM = 75 (siswa dikatakan Tuntas jika nilainya ≥ 75)
2	81-90	B	BAIK	
3	80-75	C	CUKUP	
4	74-35	D	KURANG	
5	0-34	E	SANGAT KURANG	

Rekap Skor Siswa

No.	Nama	Skor	Predikat	Tuntas /tidak tuntas
1				
2				
3				
4				
5				

I. Kegiatan Pengayaan

Siswa yang sudah menguasai kompetensi diberikan bahan pelajaran yang lebih tinggi.

J. Kegiatan Remedial

Siswa yang belum menguasai kompetensi diberikan pendampingan baik secara individu maupun kelompok. Pendampingan dapat dilakukan oleh guru atau dengan menerapkan teman sebaya.

Lampiran 42. Tautan Media Fun Thinkers Digital

1. Tautan yang dapat diakses menggunakan Laptop atau *Smartphone*.



2. Tautan yang dapat diakses secara *online* atau daring.



Lampiran 43. Dokumentasi Kegiatan



Observasi di SD Negeri 2 Bengkulu



Observasi di SLB Negeri 1 Buleleng



Tes Pemahaman Konsep di
SD Negeri 2 Bengkulu



Tes Pemahaman Konsep di
SLB Negeri 1 Buleleng



Uji *Judges* Ahli 1



Uji *Judges* Ahli 2



Uji Produk pada Ahli Media



Uji Produk pada Ahli Materi



Implementasi Media di
SD Negeri 2 Bengkulu



Implementasi Media di
SLB Negeri 1 Buleleng



Pembagian Kuesioner Respons Siswa



Posttest Pemahaman Konsep Siswa



Dokumentasi Bersama Dosen Pembimbing dan Sekolah Mitra



RIWAYAT HIDUP



Muhammad Adnan Pramono lahir di Jember pada tanggal 04 Maret 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri *Almarhum* Bapak Riyadi dan Ibu Peni. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat di Jalan Tempurejo No. 112, Dusun Curahrejo RT 002 RW 024, Desa Cangkring, Kecamatan Jenggawah, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri Tempurejo 03 dan lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 1 Jenggawah dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, penulis lulus dari SMA Negeri Jenggawah jurusan MIPA dan melanjutkan ke Sarjana S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada tahun 2026 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Digital Materi Tempat Hidup Hewan dan Tumbuhan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa *Kolok* (Tunarungu) di Sekolah Dasar”.

